

2. Виноградов В. В. Русский язык. Грамматическое учение о слове / Виноградов В. В. – М. : Высшая школа, 1972. – 614 с.
3. Галкина-Федорук Е. М. Наречие / Галкина-Федорук Е. М. // Современный русский язык. Морфология. – М. : Изд-во Московского ун-та, 1952. – С. 362–393.
4. Золотова Г. А. Синтаксический словарь. Репертуар элементарных единиц русского синтаксиса / Золотова Г. А. – М. : Наука, 1988. – 440 с.
5. Литвин И. Н. Мотивация русских отсубстантивных наречий в когнитивно-ономасиологическом аспекте : дис...к. филол. н.: 10.02.04. – К., 2002. – 193 с.
6. Откупщиков Ю. В. К истокам слова : Рассказы о науке этимологии / Откупщиков Ю. В. – 3-е изд., испр. – М. : Просвещение, 1986. – 176 с.
7. Селиванова Е. А. Когнитивная ономасиология / Селиванова Е. А. – К., 2000. – 248 с.
8. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : напрями та проблеми / Селіванова О. О. – Полтава : Довкілля-К, 2008. – 712 с.
9. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія / Селіванова О. О. – Полтава : Довкілля-К, 2006. – 716 с.
10. Словарь русского языка. В 4 т. / Под ред. А. П. Евгеньевой. – М. : Русский язык, 1981–1984.
11. Шанский Н. М., Иванов В. В., Шанская Т. В. Этимологический словарь русского языка / Шанский Н. М., Иванов В. В., Шанская Т. В. – М. : Просвещение, 1975. – 543 с.
12. Янценецкая М. Н. Семантические вопросы теории словообразования / Янценецкая М. Н. – Томск : Изд-во Алтайского ун-та, 1979. – 237 с.
13. Jespersen O. Die Sprache, ihre Natur u.s.w. – 1925. – S. 233–234.

Литвин І. М. Модусний мотиватор російських прислівників.

Стаття присвячена когнітивно-ономасіологічному аналізу мотивації російських прислівників. Охарактеризована роль модусного компонента в мотивації прислівників, за якої похідна назва ґрунтується на оціночно-емоційному сприйнятті названого.

Ключові слова: когнітивно-ономасіологічному аналіз, мотивація, диктум, модус.

Lytvyn I.M. Modus motivator of Russian adverbs.

The article deals with the cognitive-onomaseological analysis of motivation of Russian adverbs. The role of modus component in motivation of adverbs in which the derivative name is based on evaluation-emotional perception of the named is described.

Key words: cognitive-onomaseological analysis, motivation, dictum, modus.

Надійшла до редакції 26.03.09

Прийнято до друку 04.11.09

УДК 398.6:811'37

О. І. Тимченко

**ЗАГАДКА ЯК МОВНА ГРА
(НА ПРИКЛАДІ АНТРОПОМОРФНОГО ЛЕКСИКОНУ)**

У статті проаналізовано засоби мовної гри в українських народних загадках на прикладі використання антропоморфного лексикону. Кодування в загадках здійснюється на лексичному, метафоричному та фреймовому рівнях, на кожному із яких

використовуються засоби підказки та шифрування відгадки. Міжрівневі семантичні перетворення в загадках пояснюють ігрову природу цього жанру.

Ключові слова: загадка, відгадка, денотат, кодова лексема, сема, суб'єкт, предикат, атрибут, метафора, фрейм, фокус, фон.

*Я тобі не говорю, що тобі говорю, я тобі
лиш скажу, шоби ти мені сказав, що я
тобі не договорила. Що се є? (Загадка)*

*Ми не усвідомлюємо нечуваної різноманітності щоденних
мовних ігор, бо шати нашої мови всіх їх зрівнюють.*
Людвіг Вітгенштайн

Архаїчна свідомість відзначається тим, що слово в ній тотожне дії. Слово як засіб оволодіння простором, сакральним чи соціальним, втілювалося в загадці. Дослідники вказують дуже давнє походження загадок. Підґрунтям послужила евфемізація мови, що в процесі жанрового розвитку загадок стала основою для персоніфікації та метафори [5]. Протозагадку В. М. Топоров співвідносить зі спробою первісних людей пізнати світ. З розвитком цього жанру тотожність слова й дії зникла, і загадка стала розвагою. Загадки загалом співвідносяться з грою, яка загалом властива архаїчним обрядам [16, 23–24; 16, 40]. Обидва ці суспільні явища мали на меті перевірити відповідність особистості соціуму.

Використання загадки в ініціальних обрядах та пізніше для розваги уможлиблюється специфікою загадки як мовного знака: вона побудована на взаємодії смислу та форми загадки й відгадки [11, 82], створенні антитез, контрасту, парадоксів, каламбурів [8, 294–307]. Отож, загадка як текст являє собою не лише матеріал для визначення мовної моделі світу [4], але й цікава з семантичного боку, який розглянуто в працях Е. Кенгес-Маранди, Ю. І. Левіна, М. І. Лекомцевої, Г. А. Онищенко, О. О. Селіванової, Т. В. Цив'ян [7; 8; 9; 12; 14; 17]. Цікавими є семантичні засоби, завдяки яким можлива загадкова мовна гра, адже вона є одним із виявів семантичних потенцій, прихованих у мовній системі, чим і визначається **актуальність цієї статті**.

Незважаючи на інтерес лінгвістів до семантики загадок, досі не вивчалися особливості перетворення смислів у них як підґрунтя мовної гри різними семантичними засобами. **Новизна** цієї статті полягає в тому, що на прикладі антропоморфного кодування образів дійсності визначено семантичну специфіку загадки, запропоновано підхід, у якому цей паремійний жанр проаналізовано як одиницю, у семантиці якої відбито можливості гри зі смислами, що наявні в мовній системі та компетенції мовців. **Метою статті** є розгляд способів кодування дійсності за допомогою використання антропоморфного лексикону в загадках. Відповідно до мети поставлено такі завдання: визначити мовні рівні кодування образів дійсності в загадках, охарактеризувати особливості семантичного використання антропоморфного лексикону на кожному з них, проаналізувати специфіку різнорівневих комбінацій у кодуванні образів дійсності. Для аналізу застосовано методи семного, метафоричного та фреймового аналізу, оскільки саме семантичними механізмами перетворення смислів визначається ігровий характер загадки як жанру. **Матеріалом дослідження** послуговували загадки, які цитуються за виданням: Загадки / [АН УРСР. Ін-т мистецтвознавства, фольклору та етнографії / упоряд., вступ. ст. та прим. І. П. Березовського]. – К. : Наук. Думка, 1962. – 511 с. – (Укр. Народна творчість); порядковий номер загадки при цитуванні подається згідно з указаним виданням.

За визначенням А. М. Баранова, «мовна гра – це нестандартне використання мовних висловів, яке відхиляється від норми і метою якого є не передача інформації, а ускладнення розуміння, що приводить – поміж іншим – до концентрації уваги учасників ситуації спілкування на самому мовному виразі, на межах і можливостях мовного втілення смислу» [1, 229]. Вона постає як прояв лінгвістичної компетенції мовців, яка дозволяє їм експериментувати над мовним знаком, щоб привернути увагу до нестандартності мовленнєвої поведінки [15]. Мовна гра в загадках проявляється зокрема у широкому використанні людської семантичної сфери для кодування об'єктів дійсності на певних рівнях шляхом актуалізації сем, метафоризації, фреймової взаємодії. Визначені рівні взаємодії кодованого і випадкового слова можуть пересікатися між собою. Лексеми в текстах загадок, які кодують денотати відгадок, ми називаємо кодовими [2, 187]. Кодові лексеми на позначення осіб, що використано в українських загадках для кодування денотатів тотожні суб'єкту в семантичній структурі текстів загадок. Лексеми, які позначають закодовані денотати, називаємо випадковими.

Лексеми в загадках кодують денотати відгадок завдяки значеннєвим компонентам. Імплицитно в кодових лексемах загадок присутні кілька сем. Мовна гра на рівні окремих лексичних одиниць полягає в тому, що не всі семи стають актуалізованими в семантичній структурі загадки. Наприклад, кодові лексеми актуалізують опозиції сем 'чоловік'-'жінка' та 'одиночність'-'множинність', які є компонентами значення відгадкових лексем: 620 *Вийшла пані в червонім каптані, хто на єї подивиться – заплаче (Цибуля)*; 665 *Сидить дід на грядках у білих платках (Часник)*; 2837 *Утрюх ідуть братці верхом на конячці (Пальці й олівець)*. Однак актуалізація сем 'чоловік' і 'жінка' не є регулярною, що створює додаткову складність у відгадуванні; зокрема кодові лексеми, що містять сему 'чоловік', кодують лексеми із семою 'жінка' або навпаки: 1027 *Безкостий Марко перепливе Дунай безмостий (П'явка)*; 2040 *Стоїть пані у куточку, а хто попросить, то затанцює (Віник)*. Отож, єдиними семами, які регулярно стають актуалізованими в загадках та які можна брати до уваги при відгадуванні, є семи 'одиночність' і 'множинність': 2495 *Приїхали гості, закинули гармати, дім крізь ворота втече, а гість хазяїна за лоб волоче (Рибалки, волок, вода, риба)*.

Актуалізація вибіркової семи кодової лексеми з усього набору компонентів лексемного значення пояснює те, що в загадки потенційно вибудовується кілька варіантів відгадки, але правильний лише один – той, який має на увазі загадувач: 2434 *Ходить пані по майдані, Куди гляне – трава в'яне (Коса косить/Сонце)*. Як наслідок, відгадувач мусить перебрати кілька варіантів, щоб знайти правильну відповідь на загадку. Актуалізованою стає категоріальна, або граматична, сема кодової лексеми, тобто сема, яка позначає загальні ознаки денотата відгадки, характеризує його категоріальну приналежність, а відтак наділяє кодову лексему дейктичною функцією, а не номінативною. Цим зокрема, на нашу думку, і зумовлений ігровий характер загадок.

Ритуальне та міфологічне відгадування загадок мало ініціальне значення, оскільки відгадувач міг бути прийнятий до сакрального світу або вищої соціальної групи лише в тому разі, якщо він знав, яка сема інтерпретується в загадці. У цьому полягала загадкова конвенція – знати, що саме мається на увазі за різноманітністю можливих інтерпретацій кодового денотата. В архаїчну добу ця конвенція була підставою для проведення ініціацій, а з утратою загадкою своїх сакральних функцій конвенція стала умовою, за якої загадка виконує функцію гри. У такому разі метою є не ототожнення себе із сакральним або соціальним простором через знання правильної відповіді, а знання самої відповіді як досягнення мети, не самовизначення, а розвага.

Несподіваність відгадки зумовлена ще й тим, що не завжди один і той самий компонент у структурі значення загадки стає актуалізатором обраної семи відгадкової

лексеми. Категоризована в загадці ознака відгадки може кодуватися семою кодової лексеми на позначення особи (наприклад, сема 'чоловіче': 2536 *Ходить хлоп по долині в одній чоботині, на все поле – гуп-гуп (Макогін)*), семою займенника (сема 'жіноче' в лексемі *сама*: 2602 *Сама я маленька, всім людям горенька, тільки в мене у животі пихтить та гуде, а серце моє чоловік побива (Кузня)*), морфемою okazіоналізма (морфемі -их- та -енят- в okazіоналізмах *Топтушиха* й *Топтушенята*: 2548 *Топтух в лісі, Топтушиха в полі, Топтушенята в колі – Всі сходяться до одної доли (Макогін, макітра, горох)*), семами лексем на позначення атрибутів та дій денотата загадки (сема 'виткий' в лексемі *хваластун*, сема 'плаский' в лексемі *лопатка*, сема 'округлий' в лексемі *круглятка*: 442 *Батько – хваластун, мамка – лопатка, діти – круглятка (Горох)*; сема 'пускати дим' в лексемі *курити*: 1757 *Сидить пан на даху, Курить собі без табаку (Димар)*), компонентами фрейма загадки (1818 *Із землі вийшов, накормив усіх, напоїв, А як вмер, то його і не поховали (Горщик)*). Крім того, в загадці можуть бути використані різні комбінації способів кодування, тому, при поверхневій стереотипності антропоморфного лексикону загадок, вжитого для кодування денотатів відгадок, у текстах цього жанру виявляється розмаїття семантичної гри, а тому загадка була елементом ініціальних обрядів, про що нам нагадують деякі тексти колядок, веснянок, весільних пісень [5, 231–234], цим пояснюється і популярність загадки як засобу розваги в народі та її важлива роль як одного із засобів розвитку мислення у дітей [3; 10; 13].

Кодові лексеми, тотожні з суб'єктом тексту загадки, використовуються для кодування образів відгадок поряд із атрибутивними та предикативними компонентами. Останні виражені лексемами на позначення назв людського тіла, одягу, взуття, прикрас, дій. Ці лексеми використано для встановлення метафоричних відношень між образом загадки та відповідним образом відгадки, що представляє другий рівень семантичної взаємодії денотатів загадки й відгадки.

За певним компонентом у тексті загадки відбувається метафоричне зіставлення між сферами, до яких належать суб'єктні, атрибутивні або предикативні лексеми загадки, з одного боку, й лексеми відгадки, з іншого. Метафора як перенесення між різними сферами виникає на підставі спільної ознаки, яка на семантичному рівні закріплюється як сема в лексико-семантичному варіанті, наприклад, сема 'вкривати' є спільною для лексем на позначення одягу та для лексеми *шкаралупа*, що пов'язана з образом горіха: 760 *У зеленім кожушку, Костяній сорочечці Я росту собі в ліску, – Всім зірвати хочеться (Горіх)*. Спільна ознака також може бути кодована лексемою в загадці, що позначає колір або матеріал денотата відгадки: 804 *Стоять в лузі сестрички, золотенькі очі, білі вії (Ромашки)*; 2012 *Дерев'яний пастух по лісі гуляє (Гребінець)*.

Компоненти значення, які служать основою для метафор, вибудовуються за рядом стереотипних ознак денотатів. Метафоричні семи вказують на загальні ознаки денотата відгадки, які не є суттєвими для загальномовної, звичної для повсякденного сприйняття мовця категоризації, чим ускладнюється пошук правильної відповіді. Кодові лексеми позначають частини людського тіла, одяг та дії, для кодування стереотипного ряду ознак об'єктів дійсності, зокрема лексеми *голова* та *живіт* кодують округлість об'єкта, лексема *капелюх* кодує округлу верхню частину об'єкта, лексема *пояс* використовується для кодування перев'язаних об'єктів (віника, мітли, снопа), наприклад: 673 *Хоть капелюх має, та нікому його не здіймає (Гриб)*; 1769 *Маю чотири ноги ще й чотири роги, В полотно мене вбирають, Їсти й пити заставляють (Стіл)*.

Метафоричне кодування предикатами також ґрунтується на стереотипному наборі актуалізованих сем дієслівних лексем, що кодують ознаки денотатів відгадок, і здебільшого стосується загадок про неживі об'єкти. Зокрема, функціонування предмета

позначено як робота, поглинання або знищення чогось передано лексемою *їсти*, звуки від предмета (наприклад, ланцюга, який кидають, міхів, якими роздмухують вогонь, годинника, який б'є, тощо) позначено лексемами *говорити, ззивати, кричати, ревити, шепотіти*: 1686 *Червоний гість дерево їсть (Вогонь крешуть)*; 1744 *Зимом все їсть, а літом спить; тіло тепле, а крові нема (Груба)*; 2114 *Як го бере – верещит, як покладе – ніч не гварит (Ланцюг)*; 2491 *Ой, у горні огонь горить, А при огні журба сидить І гріється при полум'ї, І шепоче, що холодно їй (Ковальський міх)*; 2974 *Сам у церкві не буває, А других туди ззиває (Дзвін)*.

Метафора відбиває зв'язок, зіставлення між двома об'єктами за ознакою подібності, натомість на загальнішому рівні фреймів загадок зіставлення денотатів загадки й відгадки ґрунтується на визначенні спільних компонентів ситуації. Спільним для цих рівнів кодування в загадках є те, що в основі метафор та фреймів лежать досвідні моделі, які уможливають метафоричне зіставлення людської та інших сфер і визначають вибір певних фреймів з людської сфери для їх проєкції на сфери дійсності. За текстами загадок можна відтворити фрейми та визначити ті особливості людського життя, які корелюють з особливостями інших сфер дійсності, тобто кореляції між фреймами людського життя та фреймами, у які вкладаються явища природи, рослини, тварини, предмети та абстрактні поняття: 1488 *А) На воді родилася, На огні хрестилася; На воду впала – Вся пропала (Свічка)*; 1539 *В лісі пас, в хліві спав, у шевця сидів, до коваля повертав, людям служити став (Чобіт)*.

Отож, кодування загадкою та інтерпретація відгадки стосується не одного денотата, а цілого фрейму сценарного типу. Його можна визначити як образне змалювання певної ситуації, у якій залучено денотат загадки. Загальна кореляція між денотатами загадки й відгадки можлива через ізоморфність ситуативних сценаріїв, пов'язаних з ними [6, 16]. Образи ситуацій походять із повсякденного досвіду мовців і характеризують кодовані об'єкти за стереотипними ознаками. Наприклад, лексичний ряд *голова-руки/живіт/кишки-ноги* використано для кодування верхньої, середньої та нижньої частини об'єкта або ознак предмета: 430 *Ноги на полі, Середина надворі, Голова на столі (Пшениця)*; 813 *Ноги на морозі, кишки на дорозі, а голова на весіллі (Хміль)*.

Загадкові фрейми можуть бути описовими – які кодують зовнішню ознаку денотата відгадки (711 *Літом у кожусі, а зимою голе (Дерево)*; 2422 *Залізний отець, дерев'яна матка, а діряві діти (Січкаря)*), та ситуативними, у яких змальовується дія істоти, функціональне використання неістоти або взаємодія кодованих об'єктів: 321 *А) Стоїть дід над дашками, Швирия в бабу галушками (Град)*; 1945 *Ішли німці через сінці, Зав'язали узла, та не можна розв'язати (Замок)*.

Фрейми в загадках розбудовуються на основі реляційних відношень між кодовими лексемами. Наприклад, якщо в одній загадці огудина гарбуза або пагони рослини кодуються лексемами *ноги, пальці, вуса, жила* (548 *Коло вуха завірюха, коло носа завилося, лежить, ніжками простяглося (Огірок)*; 578 *Дід діда через лісу тягне за вуса (Гарбузи на тину)*), то в інших загадках для їх кодування можуть використовуватися лексеми на позначення дій цими кінцівками – *лізти, дертися* тощо: 584 *Ліз Мартин через тин, да шапки збувся (Гарбуз)*; 585 *Дурний Мартин дереться на тин (Гарбузиння/Хміль)*; 587 *Два брати без пліт ся вішають (Гарбузи, огудина)*; 813 *Із похмілля молодець Виліз в лузі на дубець (Хміль)*.

Найсуттєвішим у механізмах кодування й декодування є те, що ці мовні рівні можуть виступати як фокус і як фон загадкового тексту. Завдяки різнорівневим компонентам семантичної структури загадок можна розрізнити фокус, тобто ключовий компонент загадки, який є підказкою про денотат відгадки, і його оточення, тобто фон, який служить для затемнення правильної відповіді. Засоби й компоненти розглянутих рівнів можуть

бути як фокусом, так і фоном тексту загадки, і мовцеві треба здогадатися, що в конкретному випадку є фокусом, а що лише фоном і служить як доповнення до фрейму. Відгадувач шукає відповідь на загадку, спираючись на компоненти значення використаних у загадці лексем, їх можливого переносного підтексту і зіставлення сценарних фреймів, у які можуть бути залучені денотати загадки та відгадки.

Фокус може містити кілька компонентів, у результаті чого актуалізатором ознаки або ознак денотата відгадки можуть виступати комбінації різних рівнів кодування: сема кодової лексеми + метафорична сема, метафорична сема + фрейм, атрибутивна лексема + фрейм та ін.: 439 *Хоч зубів багато маю, Та нікого не кусаю. Сама свиням та коровам Я на зуби потрапляю (Кукурудза)*; 935 *Прийшла кума із довгим віником На бесіду із нашим півником, Схопила півня на обід Та й замела мітлою слід (Лисиця)*; 1838 *Сів Ваня на коня та й поїхав до вогня (Горицук і рогач)*; 1884 Б) *Стоїть піп на мосту і гукає: «Ідіть, люди, всіх причащу!» (Самовар)*; 2186 *Криве, горbate по ниві побігло, весь хліб повалило (Серп)*; 2445 *Лежить мужичок в золотім піджаці, підв'язаний – та не поясом, не піднімеш – сам не встане (Сніп)*. Семантична непередбачливість є причиною змагальності у відгадуванні загадок.

Отже, мовна гра загадок проявляється на лексичному, метафоричному та фреймовому рівнях. У загадці використовується кілька прийомів для затемнення денотата відгадки, зокрема на лексичному рівні це наявність потенційних сем для інтерпретації відгадки: з кількох сем, тобто компонентів значення кодової лексеми для визначення денотата відгадки обирається одна сема. Актуалізованою стає категоріальна сема, яка позначає загальну ознаку денотата відгадки, чим ускладнює пошук відповіді, а відтак кодова лексема виконує дійсничну, а не номінативну функцію. Підказками для пошуку відповіді виступають метафоричні семи, які відбивають спільні ознаки денотатів загадки та відгадки, а також фреймова кореляція загадки й відгадки. Використання різних компонентів семантичної структури загадок складає суть мовної гри в них, що дозволяє загадкам бути не лише розважальним жанром, але й засобом розвитку дитячого мислення. Семантичний аспект загадок може бути цікавим для розкриття специфіки мовного мислення, і надалі можна проводити дослідження не лише цього жанру, але й інших паремійних текстів.

Література

1. Баранов А. Н. Лингвистическая экспертиза текста : теория и практика : [учеб. пособие] / Анатолий Николаевич Баранов. – М. : Флинта: Наука, 2007. – 592 с.
2. Волоцкая З. М. Лексика болгарских загадок (опыт составления семантического словаря загадок) / З. М. Волоцкая // Славянское и балканское языкознание. Проблемы лексикологи / [ред. Л. Н. Смирнов]. – М. : Наука, 1983. – С. 187–204.
3. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 5–16.
4. Головачева А. В. К вопросу о прагматике загадки / А. В. Головачева // Исследования в области балто-славянской духовной культуры : Загадка как текст. 1 / [ред. Т. М. Николаева]. – М. : Индрик, 1994. – С. 195–213.
5. Давидюк В. Українські загадки в генетично-функціональному аспекті / В. Давидюк // Народознавчі зошити. – 1997. – № 4. – С. 231–236.
6. Журицкий А. Н. Семиотическая структура загадки : Неметафорические преобразования смысла / Альфред Наумович Журицкий. – М. : Наука, 1989. – 128 с.
7. Кёнгес-Маранда Э. Логика загадок // Паремнологический сборник : Пословица, загадка (структура, смысл, текст) / [сост., ред. и предисл. Г. Л. Пермякова]. – М. : Наука, 1978. – С. 249–282. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).

8. Левин Ю. И. Семантическая структура загадки / Ю. И. Левин // Паремииологический сборник: Пословица, загадка (структура, смысл, текст) / [сост., ред. и предисл. Г. Л. Пермякова]. – М.: Наука, 1978. – С. 283 – 314. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).
9. Лекомцева М. И. Семиотические аспекты «индексальной» загадки / М. И. Лекомцева // Исследования в области балто-славянской духовной культуры : Загадка как текст. 1 / [ред. Т. М. Николаева]. – М. : Индрик, 1994. – С. 214–225.
10. Николаева Т. М. Загадка и пословица : социальные функции и грамматика / Т. М. Николаева // Исследования в области балто-славянской духовной культуры : Загадка как текст. 1 / [ред. Т. М. Николаева]. – М. : Индрик, 1994. – С. 143–177.
11. Оглоблин А. К. Типы яванских загадок (К вопросу о соотношении формы и значения) / А. К. Оглоблин // Паремииологические исследования: [сб. ст. / сост. и ред. Г. Л. Пермякова]. – М. : Наука, 1984. – С. 81–95.
12. Онищенко Г. А. Мовна структура української народної загадки : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.01 «Українська мова» / Г. А. Онищенко. – Дніпропетровськ, 2006. – 20 с.
13. Пелешок Т. Х. Робота з прислів'ями та загадками на уроках українського читання в початкових класах / Т. Х. Пелешок, Т. О. Шевчук // Вісник Житомир. держ. ун-ту ім. І. Франка. – 2001. – № 8. – С. 32–34.
14. Селіванова О. О. Нариси з української фразеології (психокогнітивний та етнокультурний аспекти) / Олена Олександрівна Селіванова. – К., Черкаси : Брама, 2004. – 276 с.
15. Сніховська І. Е. Лінгвістична компетенція як фактор мовної гри / І. Е. Сніховська // Вісник Житомир. держ. ун-ту ім. І. Франка. – 2001. – № 8. – С. 159–161.
16. Топоров В. Н. Из наблюдений над загадкой // Исследования в области балто-славянской духовной культуры : Загадка как текст. 1 / [ред. Т. М. Николаева]. – М. : Индрик, 1994. – С. 10–117.
17. Цивьян Т. В. Отгадка в загадке : разгадка загадки? / Т. В. Цивьян // Исследования в области балто-славянской духовной культуры : Загадка как текст. 1 / [ред. Т. М. Николаева]. – М. : Индрик, 1994. – С. 178–194.

Тимченко А. И. Загадка как языковая игра (на примере антропоморфного лексикона).

В статье проанализировано средства языковой игры в украинских народных загадках на примере использования антропоморфного лексикона. Кодирование в загадках осуществляется на лексическом, метафорическом и фреймовом уровнях, на каждом из которых используются средства подсказки и шифрования отгадки. Межуровневые семантические превращения объясняют игровой характер загадок.

Ключевые слова: загадка, отгадка, денотат, кодовая лексема, сема, субъект, предикат, атрибут, метафора, фрейм, фокус, фон.

Tymchenko O. I. A Riddle as the Language Game (a Study of Anthropomorphic Lexicon).

The article is devoted to the analysis of the language game means in Ukrainian folk riddles taking as an example the anthropomorphic lexicon. The riddles coding is fulfilled on the lexical, metaphorical and frame levels. Each of them provides the means of prompting and enciphering of the riddle answer. The cross-level semantic transformations in the riddles explain why they are used as a game.

Key words: riddle, answer, denotate, coding lexeme, seme, subject, predicate, attribute, metaphor, frame, focus, background.

Надійшла до редакції 12.05.09

Прийнято до друку 04.11.09